# Разработка текстовой квест игры



### Участники:

Ковалев И. С, Беседин А. А. Руководитель:

Серебрякова Д. Р.

#### Цель:

Создание уникального игрового опыта

#### Задачи:

- •Изучить теориею
- Написать тг.бота
- •Подключить нейросеть
- Настроить нейросеть

## Актуальность:

Нейросети позволяют создавать динамичные и адаптивные игровые

✓ Игра будет распологаться в Telegram т.к. является одной из самых востребованных платформ, игра не требует установки дополнительных приложений, доступна в любом месте и в любое время.

№ Будет использоваться нейросеть Mistral, т.к. она бесплатная и имеет возможно обращаться к ней по аріключу. После подлючения нейросети в тг. бота загружаем дата сет с основой по которой будет строиться сюжет и обучаем ее. Задаем параметры ответов, чтобы нейросеть общалася на 1 языке с пользователем. Так же для более качественных ответов создаем базу данных на основе sql-mini, где будут хранится ответы пользователей.

